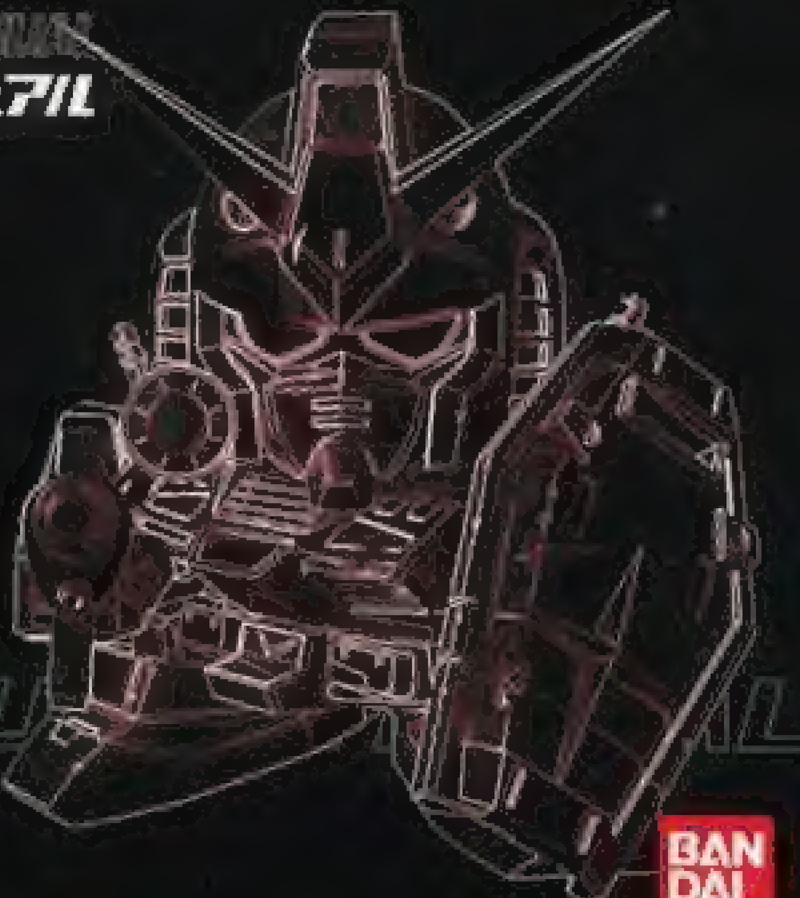
SDガンダム GGENERATION-F

GAME GUIDE MANUAL

ゲームガイドマニュアル



ごあいさつ

このたびはバンダイの"プレイステーション"専用ソフト
「SDガンダム ジージェネレーション・エフ」をお買い上げいただき、
まことにありがとうございます。
ご使用前に、取り扱い方、使用上の注意等、
この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

SDガンダム
GGENERATION-F
ジージェネレーション・エフ

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、(オン/スタンバイ)/RESETランプが赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を経由してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行ってください。

For Japan Only	プレイヤー 1-4人	メモリーカード 2-9ブロック	アナログコントローラ対応(振動のみ)	マルチタップ対応 1-4人

SLPS 02912-5

「GジェネF」とは？

「機動戦士ガンダム」から始まる一連のシリーズを、すべてステージに盛り込んだ、シミュレーションゲームです。プレイヤーはオリジナル部隊を編成してガンダムワールドに参戦。「戦闘」を繰り返して敵を「全滅」させるか、敵本拠地を「占領」することでステージを進めます。また、「捕獲」した敵ユニットや育てた自軍ユニットを「改造」したり、「開発」や「設計」をおこなってより進化したユニットを手にすることもできます。

CONTENTS

コントロ－ラの基本操作

アナログコントローラ



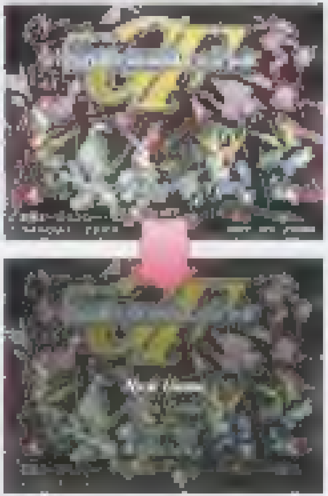
	設定画面	マップ画面
R1・L1ボタン	ページ切り替え、コマンド呼び出し	マップ表示の切り替え（多層マップ時）
R2・L2ボタン	ページ切り替え	未行動ユニットの検索
○ボタン	決定	城、砦、村、コロニー、建物の入口で押すとマップ切り替え、地形情報の表示
△ボタン	選択ユニットのステータス画面表示	
□ボタン	使用しません	カーソルの高速移動（□ボタンを押しながら方向キー）
×ボタン	キャンセル、メッセージの早送り	キャンセル、メッセージの早送り、ユニットの移動範囲表示
方向キー	項目の選択、カーソルの移動	
STARTボタン	ゲームスタート、ステージプロローグのスキップ	設定ウインドウの表示
SELECTボタン	使用しません	

※このソフトはアナログコントローラ（振動のみ）対応です。バイブレーションのON・OFFの切替えは、Option画面（P.6参照）でも設定できます。アナログコントローラご使用の際、ANALOGモードスイッチを押すたびにLEDが点灯・消灯しますが、操作は常にコントローラと同様になります。

ゲームを始める前に

本体へのセット

"プレイステーション" にディスク1をセットしてから電源を入れてください。オープニングデモのあと、タイトル画面があらわれます。



➡オープニングデモの後、STARTボタンを押す。

➡モード選択画面になるので、遊ぶモードを選ぼう。

ゲームスタート

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面に替わります。

New Game

ゲームを最初からプレイします。「Multi Situation Mode」「V.S. Fight Mode」を選択できます。

Data Load

セーブデータが保存されているメモリーカードをメモリーカード差込口1(スロット1)に差込み、データのロードを選択するとクリアしたステージの次から再開できます。

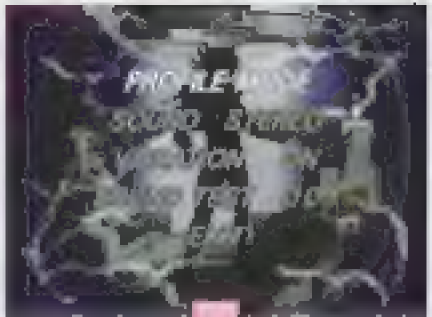
Continue

ゲーム中で中断したデータが保存されているメモリーカードをメモリーカード差込口1(スロット1)に差込み、データのロードを選択すると中断した直後から再開できます。

Option

・PROFILE MODE

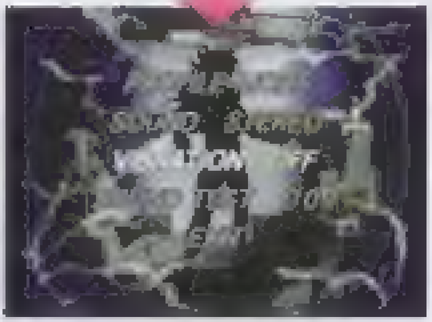
ゲーム中に登場した、MSや戦艦、キャラクターなどのプロフィールを見ることができます。開発、設計を行ったり、ステージへの登場などで登録が行われます。



←ステレオや振動機能などの設定を変更できる。

・SOUND

ゲーム中の音楽・効果音の、ステレオ・モノラルを設定できます。



←変更は方向キーの左右でおこなう。

・VIBRATION

アナログコントローラでゲームするとき、振動機能の「ON(振動する)」／「OFF(振動しない)」を選択できます。



←ゲーム中のユニットやキャラの説明が見られる。

マルチシチュエーションモード

ガンダムの世界で歴史的に有名なエピソードを再現したステージを突破していくモードです。プレイヤーオリジナルの部隊を編成して、歴史上のステージに挑戦、経験値を稼いだり、「開発」「改造」「設計」することで、部隊を育てていきます。好きなシリーズを選んでゲームを進めることができます。



⬅好みのシリーズを選んでスタートすることができる。

※「SDガンダム GGENERATION-0（Gゼロ）」のセーブデータをコンバートすることもできます。オリジナルキャラが最初から使えたり、CAPITALが増えた状態でゲームを始めることができます。「Gゼロ」でクリアした作品のステージは、ストーリーも選択できます。

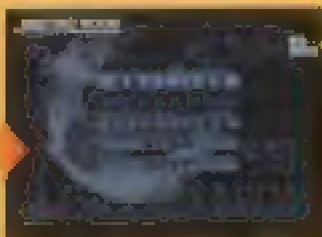
シリーズ選択 ➡ ステージ攻略 ➡ シリーズ全ステージクリア ➡ 他のシリーズを選択



⬆オペレーション画面で、オリジナル隊を編成する。



⬆戦闘して、敵を全滅させるか、任務を達成する。



⬆ミーティング画面で、そのステージの清算をおこなう。

オペレーションルーム

スタートイベントのあとに、オペレーションルーム画面があらわれます。ステージスタート前に、オリジナル軍の編成などの状態を整えることがおもな目的となります。



←主にプレイヤーのオリジナル軍の、出撃前の準備をおこなう。

MS開発/改造

開発

レベルACEまで成長したMSから別のMSを開発します。開発後のMSが必ず以前より性能がよくなるとは限りません。開発元のMS自体が新MSに変化するので、決定は慎重に。



改造

レベルACEのMSを改造し、UAかUDをアップできます。改造されたMSは経験値を積むことで、レベル99まで成長します。



グループ編成

戦闘に参加させるプレイヤーのオリジナルグループを、生産・編成できます。戦艦・MS・パイロットなどを配置してください。編成できるグループは最大8です。

※MDユニット、サポートユニットにパイロットを配置することはできません。
※MDユニットをリーダー機にすることはできません。



↑まずは戦艦から配置する。なければ生産しよう。



↑MSなど、戦艦に搭載するユニットを配置する。



↑パイロットやブリッジクルーを配置して、完成だ。

AUTO編成

グループ編成画面で、L1ボタンを押すと表示されるコマンドです。戦艦のタイプを選ぶだけで、自動でグループを編成してくれます。



←戦艦のタイプだけ選べば、自動的にグループを編成してくれる。

コード入力

MSには[illegible]コードが割り振られています。このコードを入力することで、MSを生産することができます。ただし、テクニカルレベルが低いと、生産できないこともあります。

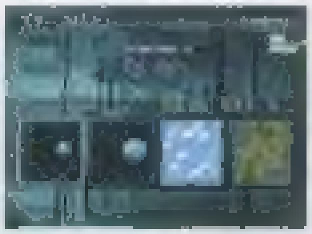


例)ザクII F型 01-2381054

[illegible]コードは、「カードダスEX GGENERATIONカードゲーム」のカードなどで知ることができます。

ステージMAP

マップの確認と、グループの配置をおこないます。白いマス目に編成したオリジナルグループを置きましょう。



➡それぞれのミニマップは拡大して確認可能。



テクニカル設定

CAPITALを支払ってテクニカルレベルを上げられます。テクニカルレベルが上がると、ガーダーが強力になり、レンタル兵とサポートユニットの種類が増えます。また、生産リストの最大数も増えます。

SAVE

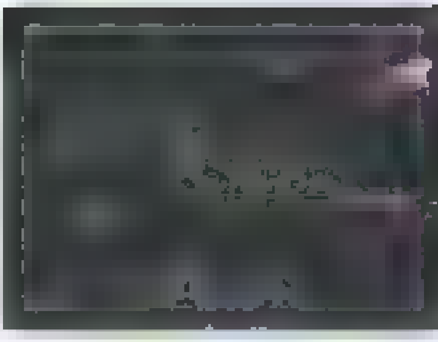
ここまでの状態をセーブすることができます。

NEXT

グループ編成や配置などのすべての準備を終えたら、このコマンドを選んでください。ステージマップに移行します。準備が万全でない場合は注意のメッセージが表示されます。

ゲームスタート

ステージを開始すると、ステージ内にあらかじめ用意されたゲストグループと、配置したオリジナルグループを操作することになります。戦闘で敵を撃破し、クリア条件を達成しましょう。

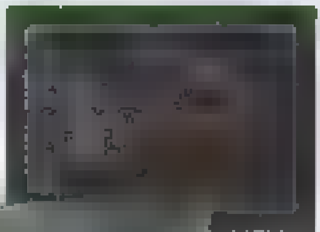


←強力なユニットを捨てて、敵の巨大なMSを撃破せよ

-自軍フェイズ- 各ユニットごとに 移動・攻撃 → PASS → **-敵軍フェイズ-** 反撃設定

ストーリー紹介

ステージがスタートするまえに、キャラクターの会話などでストーリーが紹介されます。特にクリアやゲームオーバーに関わる重要な条件は、青や赤で表示されるので、見逃さないようにしましょう。また、始めにスタートイベントマップのあるステージもあります。スタートイベントマップではオリジナルグループを発進させることはできません。



→シリーズ最初のストーリー

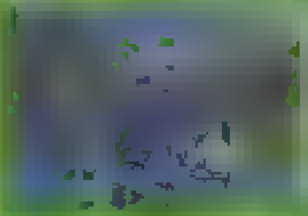


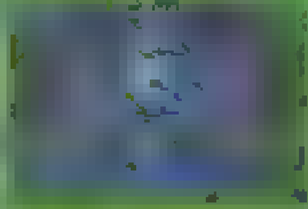
←会話でストーリーが展開する









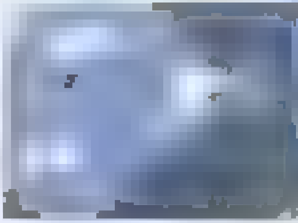


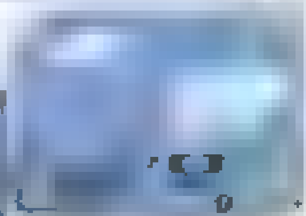
移動・出撃

移動

ユニットの移動をおこないます。移動できる範囲内にカーソルを動かして選び、移動後の行動を選んで決定してください。

↓表示されたマス目が移動可能な範囲。





↑移動後、攻撃するかどうか選択。

出撃

戦艦からユニットを出撃させます。移動と同様に操作しますが、出撃直後は攻撃できません。

↓戦艦内に搭載されたMSを選択する。





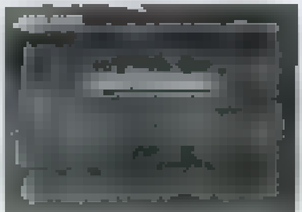
↑ユニットを選んだあとは、移動と同じ手順。

占領と補給

コロニーや都市などの占領物の上にMSを移動させると自動的に占領します。自軍の占領物の上で戦艦はHP・ENを回復することができます。MSは戦艦に搭載することでHP・ENが回復します。

本拠地内画面

グループを配置できないステージの場合は、ここから発進することになります。本拠地内ではユニットを回復させたり、捕獲したユニットを預けたりすることができます。



←本拠地で出撃グループを選択

マルチフィールドマップ

各ステージは最大4フィールドのマップで構成されています。これらのフィールドの間の移動は、「裏面」や「前面」などの特殊なコマンドでおこないます。移動のできない独立したマップもあります。



マルチマップの構造



マルチマップ間の移動に使用するコマンド

裏面	手前→奥	突入	宇宙→上空	下降	上空→地上
前面	奥→手前	打ち上げ	地上→宇宙	出港	コロニー→宇宙
潜水	地上→水中	降下	宇宙→月面	入港	宇宙→コロニー
浮上	水中→地上	上昇	地上→上空	離脱	上空→宇宙
リフト	地上→地下				

戦闘

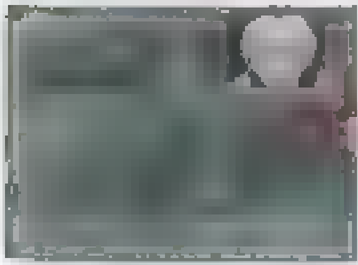
敵味方の個々のユニットが、お互いに撃破をめざして攻撃を繰り返します。数々のユニットを駆使して、敵を打ち破りましょう。



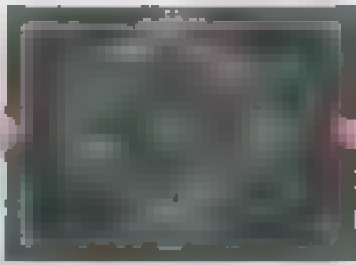
←戦闘アニメも大迫力の、MS戦を勝利せよ

攻撃

攻撃コマンドを選んだら、まず攻撃に使用する武器を選びます。次に、攻撃できる範囲が表示されるので、範囲内の敵を選びます。最後に確認して決定すれば、攻撃を開始します。このとき、敵を撃破できないと反撃されることもあるので、よく考えて行動を決定しましょう。



↑最初に武器を選択する。残りENや射程を考えて選ぼう



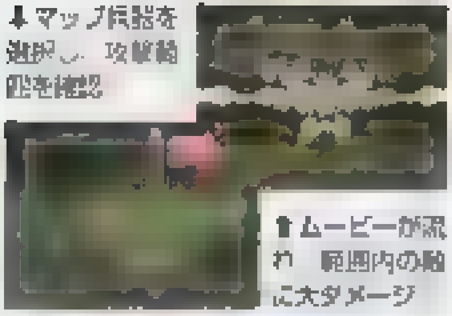
↑攻撃する相手を選択。攻撃できる相手が表示される



↑最後に確認。戦闘アニメのON/OFFも選択できる

マップ兵器

マップ兵器は、複数の敵を攻撃できたり、反撃を受けずに一方的に攻撃できる便利な兵器です。「攻撃」コマンドからマップ兵器を選んで使用します。敵を撃破しても経験値は得られません。



↓マップ兵器を選択し、攻撃範囲を確認

↑ムービーが流れ、範囲内の敵に大ダメージ

反撃選択

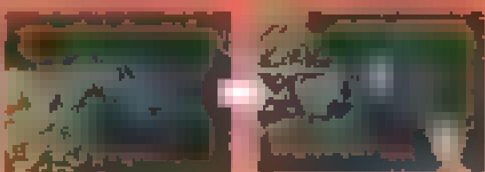
敵フェイズの時に攻撃されると「反撃」「防御」「回避」のどれかを選択できます。選択の手順は「攻撃」と同様です。

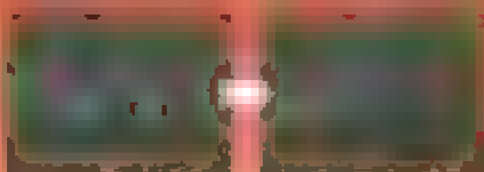


↓敵に攻撃されるので行動を選ぶ

↑反撃を選ぶと、武器も選択する

Newコマンド





ボーナスステップ

敵を攻撃して撃破すると、ボーナスステップが発生します。ボーナスステップを得たユニットは行動終了にならず、再度行動をおこなうことができます。



↑敵を撃破したぞ



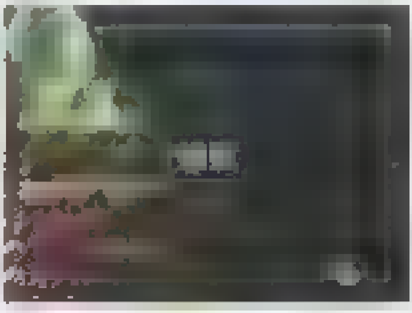
↑ボーナスステップが発生。



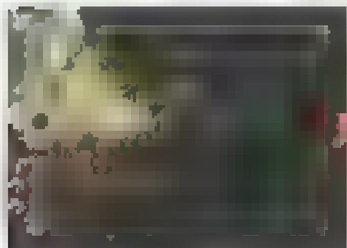
↑敵を撃破したMSが、動ける。

回収

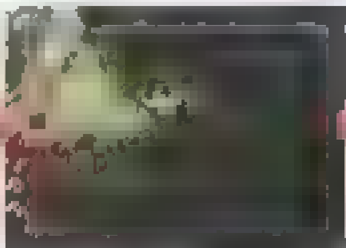
敵の戦艦を撃破すると、その所属ユニットが白旗を揚げて行動不能になります。行動不能ユニットは、搭載スペースに空きのある戦艦で「回収」できます。



←敵ユニットを捕獲して兵力を増強するのだ



↑敵戦艦を撃破



↑所属ユニットが行動不能に



↑戦艦で回収してしまおう

設定コマンド

ステージマップ中でSTARTボタンを押すと、設定コマンドの一覧が表示されます。ここでは自軍のフェイズを終了したり、さまざまな設定変更をおこなうことができます。設定変更は方向キーの左右でおこなってください。



↑プレイ環境のいろいろな設定ができる。

【[illegible]】
自軍のフェイズを終了し、敵軍フェイズに移行します

【[illegible]】
現在のステージの、マルチマップ全体像を確認できます

【[illegible]】
マップ画面上で、グリッド（マス目）の表示のON/OFFを設定できます

【[illegible]】
戦闘アニメーションのON/OFFを設定できます

【[illegible]】
振動機能のON/OFFを設定します

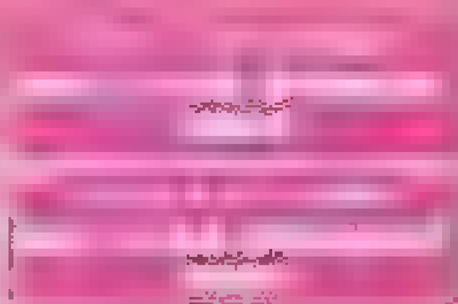
【[illegible]】
ステレオ/モノラルを切り換えられます

【[illegible]】
現在のステージの勝利/敗北条件を確認できます

【[illegible]】
ステージ途中のデータをセーブできます

ステージクリアとゲームオーバー

ステージクリアもゲームオーバーも条件はユニットの全滅、本拠地占領が基本です。このほかにステージによっては、特殊な仕掛けが条件となることがあります。ステージ最初の会話シーンで、青いメッセージがステージクリア条件（イベントボーナス発生条件）、赤いメッセージがゲームオーバー条件です。



ミーティングルーム

ステージクリア後に、ミーティングルーム画面になります。ここでは清算をおこなうことがおもな目的です。また、ユニットの設計をおこなうこともできます。



←クリア後の後片付けをおこなう

捕獲ユニットの清算

ステージマップ中で捕獲した敵ユニットはここで清算されます。「確保」することで次のステージから自軍ユニットとして使えるようになります。また「解体」すると、そのユニットの生産時に必要なCAPITALの1/2が手に入ります。



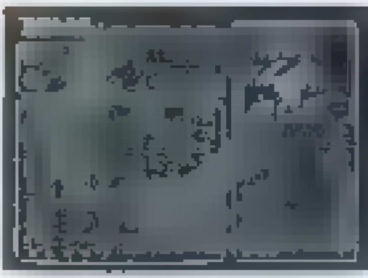
←捕獲したユニットを、ここで清算する。



←確保すると、次の面から生産できる

志願兵登録

クリアしたステージに登場した志願兵を、「登録」することで次のステージからオリジナルグループに編成することができるようになります。また、志願兵の名前の変更もできます。ステージ中で撃破された志願兵も登録されます。



←志願兵は名前を変更することが可能だ

ACEユニットの登録

レベルがACEまで成長したユニットを生産リストに登録することができます。オリジナルグループ、ゲストグループのどちらからでも登録が可能です。



←レベルがACEのユニットを、生産リストに登録する。

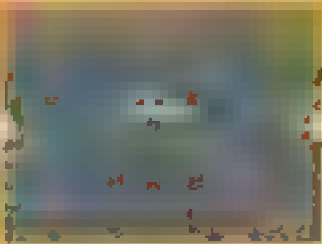
※スタートイベントマップでACEにしても生産登録はできません。

レベルアップとランクアップ





↑敵をたくさん倒して、経験値を稼ごう



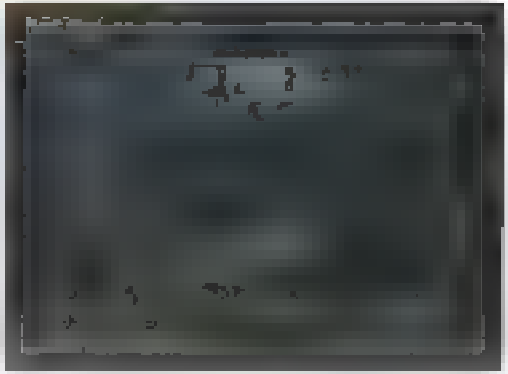
↑一定の経験値が貯まるとレベルが上がるぞ



↑パイロットはランクが上がると、階級も変わる

設計

2種類のMSを組み合わせて新たなMSを「設計」し、生産リストに登録することができます。設計したMSは生産リストに登録されるだけなので、出撃させるには新たに生産をおこなう必要があります。また、元になったMSは変化しません。



←MSの組み合わせで新しいユニットを「設計」しよう



シム



コアファイター



プロトガンダム

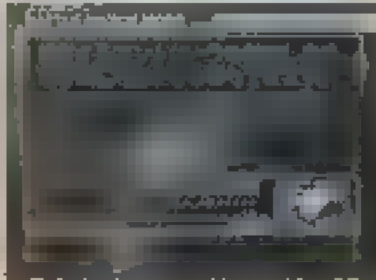
NEXT

ミーティングルームを終了して、次のステージに進むときに選ぶコマンドです。また、オリジナルグループのデータをセーブすることもできます。

vs Fight Mode

バトルマッチモード

育てたオリジナル部隊を使って、対戦できるモードです。新しく部隊を編成して、対戦することもできます。COMとの対戦も可能です。基本的なゲームの進め方は、マルチシチュエーションモードと同じです。



←COMを相手に、対戦することもできるのだ。

マルチタップを使用しなくても、コントローラの持ちまわりで最大4人対戦まで可能です。

各種設定

参加するプレイヤーの数や、終了ターン数、使用する部隊などを設定してください。

ステージセレクト

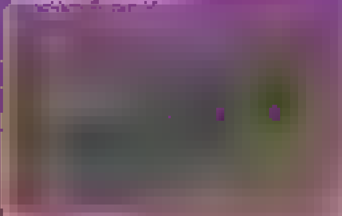
対戦するステージを選びます。本拠地がない場合は部隊の配置もおこないます。

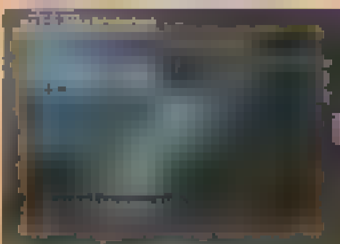
対戦スタート

さあ、対戦の始まりです。勝利条件は、相手の全滅か本拠地占領となります。

対戦結果

中断するには









最大4人対戦プレイ

マルチタップ（別売）を使用すれば、4人がそれぞれのコントローラを使用して対戦することができます。コントローラを"プレイステーション"本体のコントローラ端子1に、マルチタップをコントローラ端子2に差し込み、マルチタップのコントローラ端子に2～4人用の各コントローラを接続してください。

マルチタップ使用時のご注意!!

マルチタップをコントローラに接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子2－Aにコントローラを接続してから、残りのコントローラを2－B、2－Cの各端子に接続してください。
それぞれのメモリーカード差込口にメモリーカードを差し込めば、データをロードすることができます。

対戦で選択できる勢力



ミッショナブルモード

特殊なクリア条件を早く達成することを競い合う、対戦モードです。ミッションごとにステージが異なり、全部で5つ用意されています。基本的なゲームの進め方は、マルチシチュエーションモードと同じです。



←対戦相手より早く、ミッションを達成しよう。



対戦する作戦とステージを選びます。ステージによって作戦内容が表示されます。



使用するコントローラを決定します。相手がCOMのときは、難易度も設定します。



対戦の始まりです。相手の動きを見ながら、作戦達成を急ぎましょう。

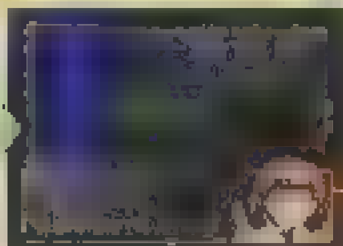


セーブも可能









ガンダムファイトモード

育てたメモリーカードデータのなかから、MSとパイロットを選んで1機だけで出場し、全11機のバトルロイヤルを戦い抜くモードです。最後まで生き残ることができると、レアなOPを賞品としてもらえます。賞品の内容は難易度と倒した敵の数によって異なります。



←全員に勝ち抜いて、OPくんをゲットだ!

ステージ選択

ステージを選びます。これとは別に、COMの難易度も選択できます。

代表選択・配置

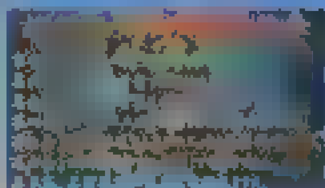
育てたユニットとパイロットのなかから代表選手をひとりずつ選び、配置します。

ガンダムファイト!

ガンダムファイトの開始です。戦って戦って戦い抜いて、優勝を勝ち取ってください。

クリア後OPパーツ入手

ガンダムファイトのルール









バンダイゲームステーション

このソフトについてのご質問は **03-3847-5090**

受付時間/月～金曜(祝日を除く)10時～16時 にお問い合わせください。

- ●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。
- ●受付時間以外の電話はおさけください。
- ●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

〈お買いあげのお客様へ〉
商品についてお気づきの点がございましたら、お客様センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前、お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

台東区駒形1-4-10 〒111-8081　電話03-384[illegible]

- ●電話受付時間/月～金曜(祝日を除く)10時～16時
- ●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

使用上のご注意

保管上のご注意



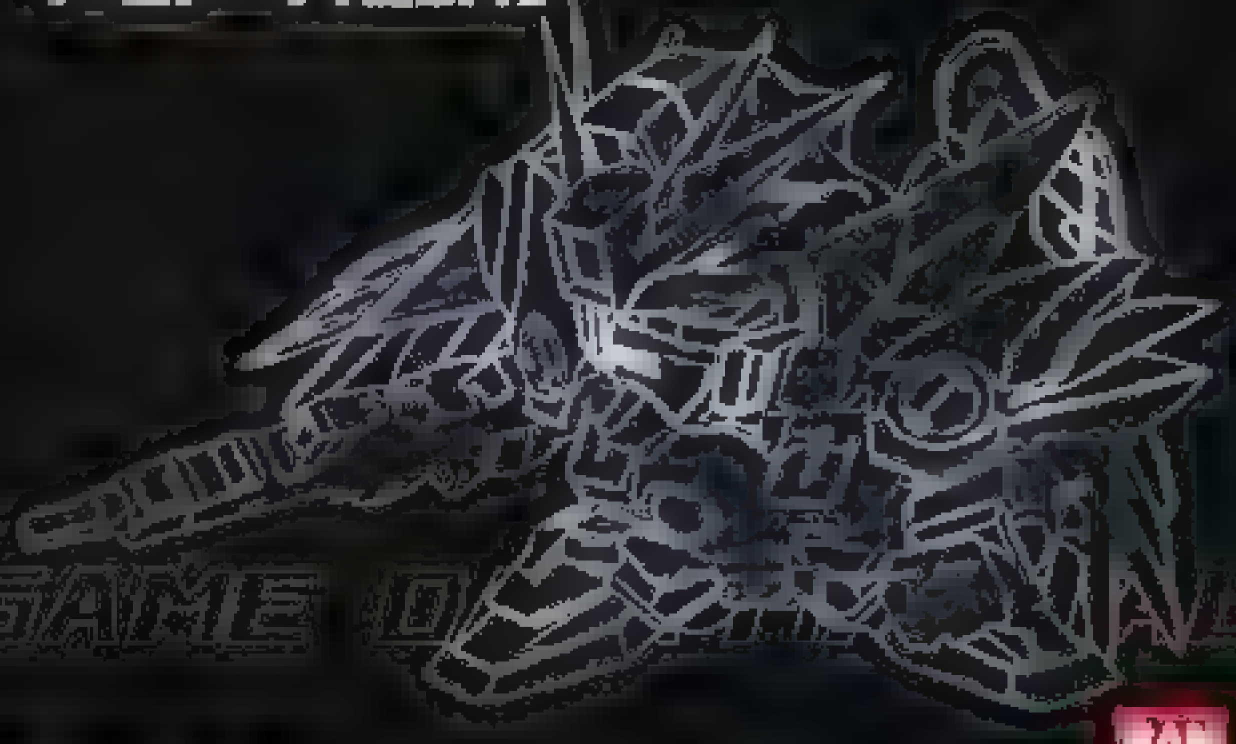
発売元 株式会社バンダイ

SD GUNDAM G GENERATION-F

GAME DATA MANUAL

ゲームデータマニュアル

PlayStation



BANDAI

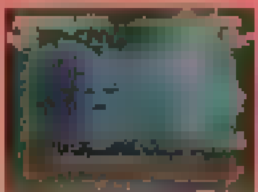
SDガンダム G GENERATION-F PREMIUM

このGAME DATA MANUALは、『Gジェネ F』をプレイするうえで必要な、より専門的な知識を詰め込んだ、データ集です。基本的に画面の見方と、コマンドの説明を中心にまとめてあります。もしゲーム中わからない事柄が出てきた場合に参考にしてください。

CONTENTS

ゲームの大きな流れ

P6



P12

ゲームスタート



P19





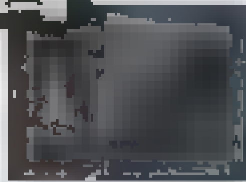
ステータス画面の見方



方向キー左



方向キー右



- 武器タイプ
  ビームなどの属性
- 射程
  攻撃できる射程範囲
- 威力
  武器の攻撃力。
- 命中
  武器の命中率。
- EN
  使用の際のEN消費量
- MP
  使用の際のMP減少量
- 適性
  地形の有効度。

ボタンで詳しい武器ステータスが見られます

- LV
  ユニットのレベル
- EX
  現在の経験値 レベルアップに必要な経験値。
- HP
  現在の残り耐久力
- EN
  現在の残りエネルギー量

- ABILITY
  固有の特殊能力
- 移動特性
  地形による移動力の特性
- 攻撃力
  ユニットが持つ攻撃力（UA）
- 防御力
  ユニットが持つ防御力（UD）
- OPTION PARTS
  現在装備しているOPパーツ



…ップメニュー



射撃値
射撃武器を使用する能力の高さ

格闘値
格闘武器を使用する能力の高さ

回避値
攻撃をかわす能力の高さ

NT値
ニュータイプレベル

指揮値
戦闘リーダーとしての適性

魅力値
ゲストとしての適性

通信能力
オペレーターとしての適性

操舵能力
ドライバーとしての適性

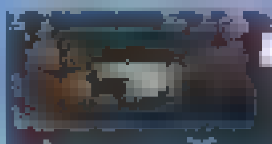
整備能力
メカニックとしての適性

EX
現在の経験値／ランクアップに必要な経験値

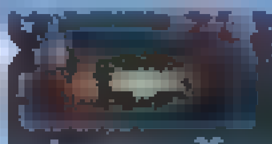
現在のランク



テンションシステム

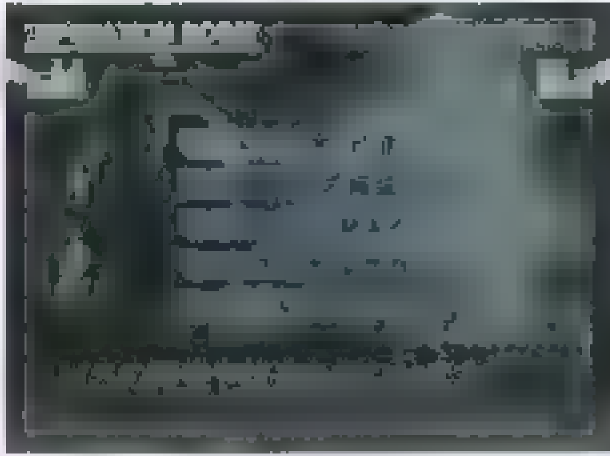


↑MPマックスで[illegible]



↑クリティカルの[illegible]

オペレーションルーム



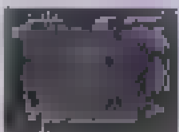
L1ボタン

AUTO編成

簡単にグループ編成できるコマンドです。機体のタイプを選べば、編成していないユニットを自動的に選びます

コード入力

カードダスなどに表記されているコードを入力することで、コードに対応するユニットが生産されます



↑いきなり生産できる。

R1ボタン

MS/SPリスト

[illegible]

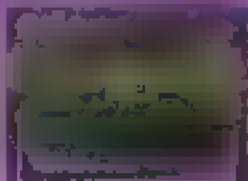
キャラクターリスト

レンタルリスト

生産リスト

プロフィールモード

プロフィールモード



MS開発/改造

L1ボタン

事項

ストリ[illegible]ト[illegible]を見やすく[illegible]操作や時期により[illegible]条件があります



R1ボタン

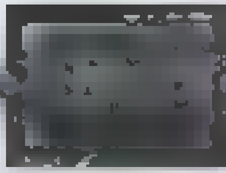
プロフィールモード

開発

レベルACEのユニットが変化、生産リストには加わりません



↑ACEを選択



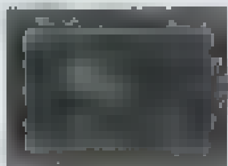
↑新MSを開発



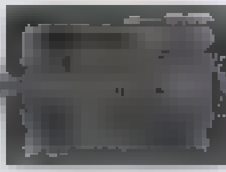
↑MSが変化する

改造

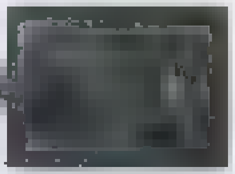
改造したユニットはレベルアップで、UA(ユニット攻撃力)UPかDUP(ユニット防御力)UPを選べます



↑ACEを選択



↑能力を上げる



↑レベルが変化

JAJP | [illegible]1[illegible]攻撃力を上げます

JDUP | [illegible]1[illegible]トの防御力を[illegible]ます

グループ編成

キャプテン　チームリーダー



ブリッシクルー
左から、オペレーター、ドライバー

L1ボタン

AUTO編成

グループ解散
グループを解散し、ユニットとキャラをリストに戻します

OP購入
OP（オプションパーツ）を買い、ユニットに装備します

OP売却
装備中でないOPを購入時の半額で売却します

強化

R1ボタン

MS/SPリスト

キャラクターリスト

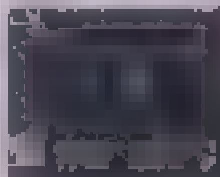
レンタルリスト

生産リスト

プロフィールモード

グループレベル

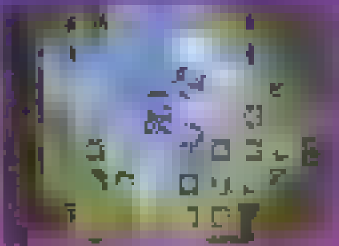
グループ編成画面の右側には、グループレベルとグループとしての各能力が表示されています。グループレベルが高ければ高いほど、そのグループは戦闘で有利になります。また、ステージスタート時のMPが高くなります。なお、右下の表示は、中心部が戦闘範囲、暗い部分がグループ範囲の大きさ、明るい部分がチーム範囲の大きさをそれぞれあらわします。



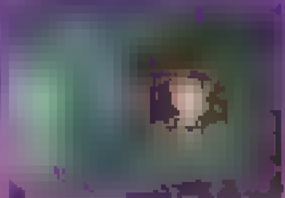
●グループ範囲でチーム範囲が決まる。

ブリッジクルーとグループレベル

グループ・チーム・EWAC範囲



ニュータイプと強化人間



ステージMAP

マップシンボル
マルチマ[illegible]画面と[illegible]の内容

発見
すでに発見されているグループ数

配置
[illegible]のス[illegible]配置可能なグループ数



R1ボタン
グループ編成
プロフィールモード

R2ボタン
開始ステージ

MAP画面

この画面では、マップの地形や本拠地の位置を確認できます。また、敵グループの配置は赤い点で、ゲストグループの配置は青い点で表示されます。白い点はオリジナルグループの配置が可能な地点です。ここでグループの配置もできます。

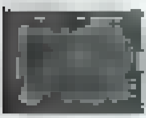


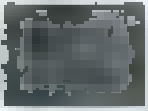
ステータスを見るには

テクニカル設定

▶テクニカルレベル

で　ボタンを押すと CAPITALを消費してテクニカルレベルをアップすることができます。このとき、カータの能力も向上できます。







R1ボタン

生産リスト

レンタルリスト

プロフィールモード

▶レンタル兵

現在のテクニカルレベルでレンタルすることのできるレンタル兵の一覧を表示しています。

▶サポートユニット

現在のテクニカルレベルで生産可能なサポートユニットの一覧が表示されています。

テクニカルレベルを上げると

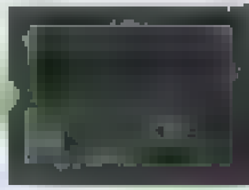


戦闘時の各種コマンド

ここでは、ステージマップ中で使う「移動」や「攻撃」など基本的なものから、「パク」などの特殊なものまで、すべてのコマンドを簡単に解説します

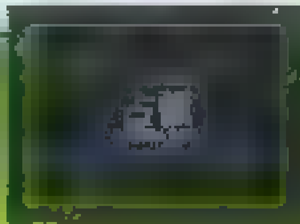
移動

●移動→確定●

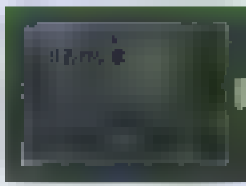
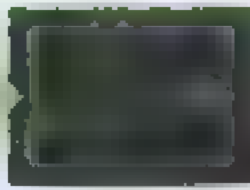



「移動」を選び、マス目内で移動先を決定後、「攻撃」か「確定」(何もせずに終了)を選びます。

移動と占領

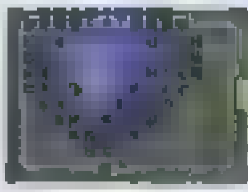


●出撃→帰艦●

「出撃」で戦艦内のユニットを外に出せます。移動先に自軍グループの戦艦があると「帰艦」できます

●格納●




移動先に自軍の本拠地があると「格納」されます。出るときは本拠地内画面で発進登録をおこなってください

●前面←→奥面●

複数の宇宙マップ間の移動をします。「奥面」は地上へより近く、「前面」はより遠くへ移動します

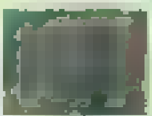


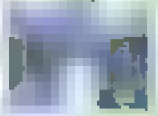


そのほかのマルチマップ間移動コマンド

●上昇←→下降●

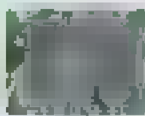
地上から上空の移動が「上昇」、その逆が「下降」です。飛行可能ユニットのみおこなえます





●打ち上げ←→降下●

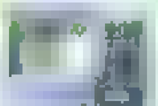
シャトル基地で「月面または地上」から宇宙に「打ち上げ」。宇宙から月面には「降下」できます

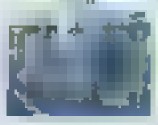




●離脱←→突入●

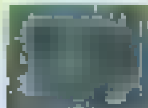
上空から宇宙の移動が「離脱」で戦艦のみ可能。その逆の「突入」は大気圏突入能力が必要です。

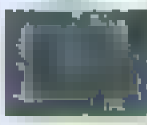




●潜水←→浮上●

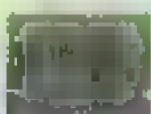
水上から水中の移動が「潜水」、その逆が「浮上」です。潜水可能ユニットのみ実行できます。





●出港←→入港●

コロニーから宇宙の移動が「出港」、その逆が「入港」です。コロニー宇宙港で使用します





●リフト●

リフトを上下させて、地下と地上の行き来ができます。リフト上に乗った状態で実行します。





戦闘

●攻撃●

敵ユニットを「攻撃」します。まず武器を選び、射程内の敵を選択。最後にコマンド確認して実行します。コマンド確認画面では戦闘アニメのON/OFFも設定できます。



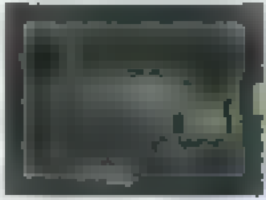
↑攻撃するときは、まず武器を選択する



↑攻撃する相手を選んでから、攻撃開始

●支援・単機●

攻撃相手を選び「支援」を実行すると、同じグループ内でその敵へ攻撃可能な武器（射程・EN）を持つユニットを選択して、コンビネーションアタックをおこないます。「単機」で通常攻撃になります。



↑近くにいる味方機に支援を要請



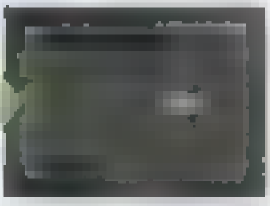
↑支援機が先に攻撃を開始する

●命令●

同チーム内にMDやGビットといった無人機がいる場合に、チームリーダーだけが実行できます。攻撃する敵を選ぶと、自動的にMDやGビットが選んだ敵を攻撃してくれます。



↑味方のMDに命令をくだそう



↑MDたちが自動的に攻撃をしてくれる

MD、Gビット



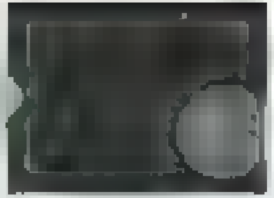
●バグ●

サポートユニットのバグを、マップ兵器として使用できます。このコマンドを使うと、広範囲に渡って攻撃することができます。

※無人ユニットには無効です



↑サポートユニットのバグが使うコマンド。



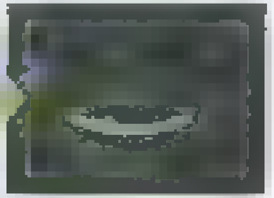
↑バグが大量に飛び回って攻撃する

●爆発●

サポートユニットの一種であるミサイルユニットを爆発させます。ミサイルユニットは通常攻撃で破壊されても爆発します。ただし、マップ兵器では爆発しません。



↑サポートユニットのミサイルが使えるコマンド



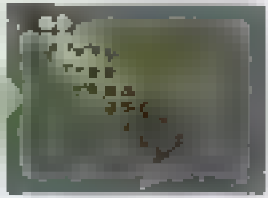
↑周囲の敵に大ダメージを与える

●発射●

コロニーレーザーやソーラーシステムなどの超強力なマップ兵器を「発射」します。発射するまえのターンで発射方向をL1・R1ボタンで設定してください。

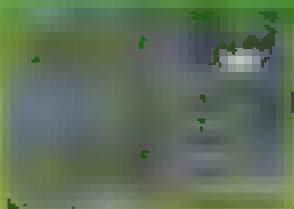


↑発射する方向を最初に決めておく



↑すごい威力のマップ兵器だ

マップ兵器



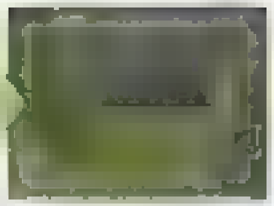
状態変化

●変形●

変形可能なユニットが、飛行形態などに変形できます。ちなみに戦艦搭載時には変形可能ユニットを選んで ボタンで変形ウインドウを開き、変形を実行する特殊な方法をとります。



↑変形可能ユニットのみ使用できるコマンド



↑変形すると自動的に着地するものも。

●H・P・S●

Vガンダムやf90などが実行可能な、武装を大幅に変更するコマンドです。戦艦搭載時には、H・P・Sユニットを選んで ボタンで武装変更画面になります。



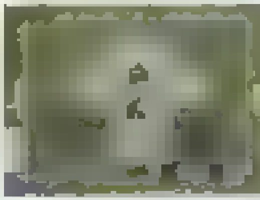
↑リスト画面で「H・P・S」を実行。



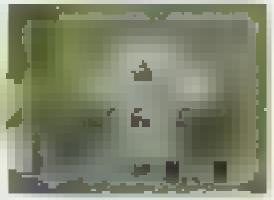
↑武装を変更を選択することができる

●着地↔浮遊●

SFS（サポートフライングシステム）など、浮遊可能ユニットの「着地」「浮遊」をおこないます。水面上で「着地」すると、水面下に潜ります。ユニットによっては変形します。



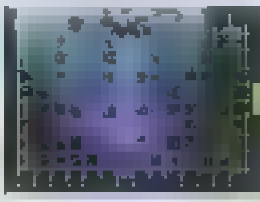
↑ユニットが着地。地形の影響を受ける。



↑空に浮かび、地上の敵から格闘攻撃されない。

●搭乗↔分離●

MSの移動先に同グループのSFSがある場合「搭乗」させることができます。また、SFSからMSが降りるときは「分離」を使います。



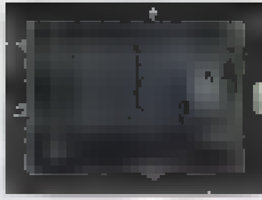
↑SFSをマップ上に出撃させ、その上に移動



↑SFSにMSを載せて出撃させることができる。

●接続●

隣接した同グループのサポートマップ兵器とMSを接続して、マップ兵器を使用可能にします。接続した方向で、マップ兵器の発射方向も決まります。



↑サポートマップ兵器と隣接したユニットが接続。



↑接続終了後、マップ兵器を発射！

その他

●撹乱膜●

指揮範囲内の自軍グループユニットに、ビーム撹乱膜を張るコマンドです。「撹乱膜」が有効な間は、ビームによるダメージを0にします。



↑戦艦がビーム撹乱膜を使用する



↑周囲の味方ユニットがビーム兵器に有利に

●散布●

指揮範囲内の自軍グループユニットに、ミノフスキー粒子を「散布」するコマンドです。敵のサイコミュ兵器以外の射撃武器の命中率を下げます。

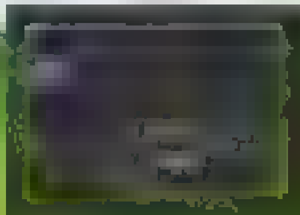


↑ミノフスキー粒子を散布する。



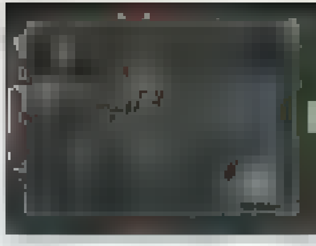
↑範囲内の味方は、攻撃が当たりにくくなる。

ミノフスキー粒子

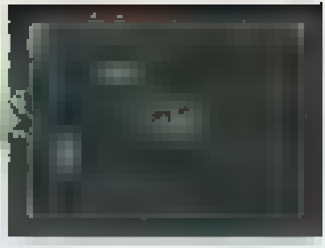


●補給●

補給艦のみ使えるコマンドで、隣接する戦艦などの大型ユニットのENを回復させます。コマンド選択後、矢印を回復したいユニットに向けてください。



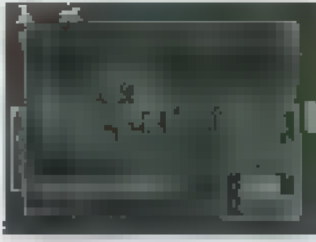
↑回復させたいユニットに矢印をあわせる



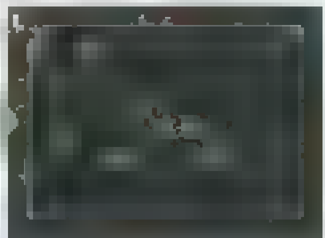
↑消費したEN値を補給。強力な兵器も再度使える

●修理●

ドック艦などの特殊なユニットが使用できるコマンドで、隣接するユニットのHPを回復できます。コマンド選択後、矢印を回復したいユニットに向けてください。



↑回復させたいユニットに矢印をあわせる。



↑ユニットのHPを回復することができる。

●ダミー●

ダミーを射出し、敵の攻撃を1回だけよけるコマンドです。「ダミー」を使用したユニットが別の行動をとるか、ダミーが破裂するまで1ターンの間効果が続きます。



↑ダミーバルーンを展開して、敵の攻撃に備える。



↑攻撃されても、ダミーバルーンが破裂するだけ

●回収●

搭載数に空きのある戦艦が使用できます。所属戦艦が破壊されて戦闘不能になっているユニットを、敵味方問わず「回収」できます。

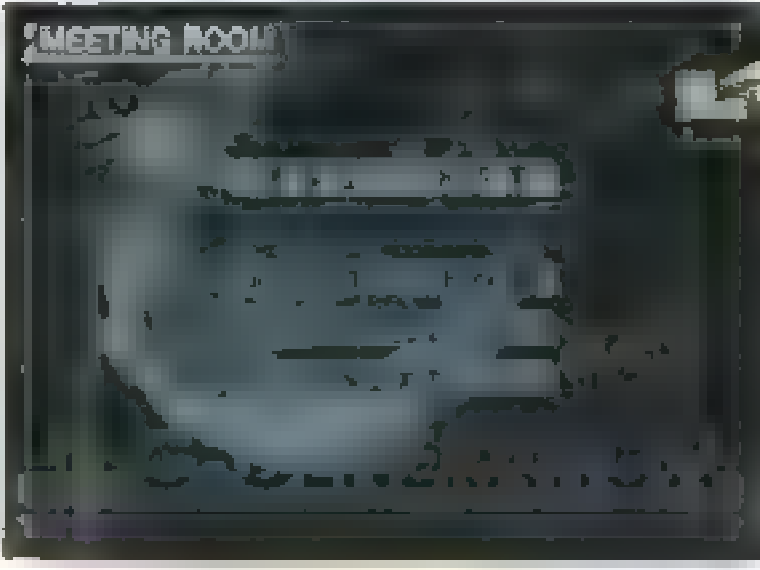


↑行動不能のユニットを、戦艦で回収する。



↑敵ユニットを捕獲したことになる

ミーティングルーム



R1ボタン



L1ボタン

R1ボタン

ステージマップ中で捕獲した敵ユニットの「確保」と「解体」をおこないます。確保したユニットは次のステージから出撃させることができます。解体するとそのユニットの生産時の1/2のCAPITALが手に入ります。間違った選択をした場合は「解除」で取り消せます。

志願兵登録

ステージに登場した志願兵を、オリジナル軍に登録します。ひとりひとり名前を付け替えることもできます。ステージ中で撃破された志願兵も登録できます。

L1ボタン

名前入力　自由に名前をつけられます

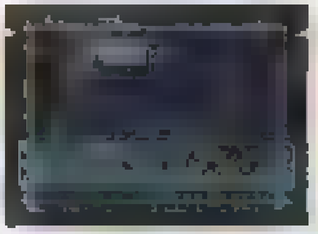


R1ボタン

ACEユニット登録

レベルがACEまで成長したユニットを、生産リストに登録します。ゲストユニットも登録可能です。

L1ボタン



R1ボタン

ゲストユニットの登録





MS設計

L1ボタン

開発



ユニットリスト画面

R1ボタン

生産リスト

プロフィールモード

設計の仕方

「設計」は、まず適当なユニットをひとつ選びます。次に、明るく表示されているユニットを選ぶと、設計できるMSが表示されます。これで決定すると、「設計」したユニットが生産リストに加わります。



⬆設計のもとになるMSを選択。



⬆組み合わせのユニット選択。



⬆生産リストに加える。

PREMIUM DISC



PREMIUM DISCを本体にセットして電源を入れると、モード選択画面になります。遊びたいモードにカーソルを合わせて○ボタンを押し、各モードに移項してください。

特典1 "プレイステーション 2"用ソフト「ガンダム(仮)」



"プレイステーション 2"用ソフト「ガンダム(仮)」のゲーム画面を、ムービーとして収録しています。超美麗でリアルな、一年戦争の情景を、一足早くその目で確認せよ!

特典2 ジージェネレーション　アクションバージョン

WS用ソフトの、「SDガンダム GGENERATION GATHERBEAT」をもとにした、シミュレーション&アクションを収録しています。単体だけでも遊べますが、WS版「GATHERBEAT」のデータ(All Clearデータのみ)を移行することもできます。

モードセレクト

PLAY GAME

・STORY MODE
ステージクリアタイプのモードです。部隊を操作して敵を全滅させ、ステージをクリアしていきます。

・VS SIMULATION
対戦モードです。

・VS ACTION
アクション部分のみの対戦モードです。

ORIGINAL MS

・WS用ソフト「SDガンダム GGENERATION GATHERBEAT」に登場するオリジナルMSの設定を見ることができます。

さらに…WWで移行したセーブデータがあると、オリジナルMA「グロムリン」のムービーを見ることができます。

ゲームの概要…マップ上でユニットの移動やユニットのスタックをおこない、戦闘はアクションです。勝利条件を達成するとステージクリアです。

マップ上の操作

ユニットの移動をおこないます。同じマス目には、MSを3機までスタックすることができます。また、「間接」コマンドを使うと、マップ兵器で攻撃できます。

方向キー	カーソルの移動	STARTボタン	メニュー表示
○ボタン	決定	R1ボタン	自軍ユニット選択
△ボタン	ユニットステータス表示	L1ボタン	グリッド表示
×ボタン	キャンセル、地形属性表示、移動可能範囲表示	L2ボタン	間接攻撃範囲表示

戦闘画面の操作

武器を発射して敵を攻撃し、破壊すると勝利となります。スタックしている場合は、リーダーのMSだけ操作し、ほかのMSは自動で攻撃します。

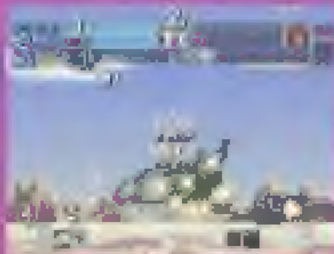
方向キー	ユニットの移動	R1ボタン	IDコマンド選択
○、×、△、□ボタン	各武器の発射	R2ボタン	IDコマンド使用
		L1ボタン	散開/集合
		STARTボタン	ポーズ

マップ画面の見方



①自軍ユニット ③敵軍ユニット
②友軍ユニット ④スタック数

戦闘画面の見方



①自軍ユニットのHP ⑤IDコマンド
②残り制限時間
③自軍ユニットのエネルギー残量
④自軍ユニットの残弾数

※画面右側のゲージ類は敵軍ユニットのもの。見方は自軍ユニットのものと同じです。

ワンダーウェーブでダウンロード



ワンダーウェーブを使って、ワンダースワン版「SDガンダム GGENERATION GATHERBEAT」で育てた部隊のデータをダウンロードできます。各モードの「WONDER LINK」を選んで○ボタンを押すと接続チェック画面になるので、ワンダースワンにワンダーウェーブをセットし、通信を実行してください。

※ワンダースワン「SDガンダム GGENERATION GATHERBEAT」の解説書も、併せてご覧になってください。



SLPS 02912~5

発売元 株式会社 バンダイ
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081